

INFORMATION ARCHITECTURE FOR WEBSITE DESIGN PROCESS

Natalia Gurieva, Ph.D., professor of the department of Art, University of Guanajuato, Mexico,
Valeria Patiño, Fatima Alvarez students of the Digital Arts, University of Guanajuato, Mexico

En la actualidad el mundo del desarrollo web funciona ofreciendo semantic networks can provide a foundation for fluid navigation. Esto se debe a an effective searching experience requires not just a good engine or a nice interface, sino a carefully integrated system of interdependent parts [1]. Por ello para la creation de un sitio la estructura de su contenido e información es fundamental.

The aim of our investigation is apply information architecture methodology to web design process and develop web site of Digital Art using with approach.

Content-first design methodology

Teniendo en cuenta que la arquitectura de la información es materia poco visible, pero aun así importante en desarrollo web, Rosenfeld y Morville puntualizan como en la actualidad se reconoce la necesidad de clear labels in a navigation bar, but have no clue how a controlled vocabulary could improve the search experience minimizando de esta forma un trabajo tan importante como la arquitectura de la información [1].

De manera que, con el actual sistema, la información y el contenido son tan bastos que a menudo no hay una única respuesta y la competencia por la atención del usuario se basará en su arquitectura. En este contexto la sobrecarga de información en el mundo moderno, producto de un flujo constante de información en distintas formas, supone un gran desafío en el usuario al tratar de encontrar información específica en la web y su satisfacción dependerá de una correcta arquitectura de la información. La cual con la correcta combination of organization, labeling, search, and navigation systems within web sites and intranets crea un structural design of shared information environments to support usability and findability [1].

En este sentido, el usuario consiente o no, no solo busca una buena estructuración de la información, también le interesa el contenido de esta. De esta forma el diseño gráfico y diseño de la información implican la creación de relaciones entre los elementos visuales y determinar cómo estos elementos se pueden integrar en su conjunto para comunicar y representar el contenido en cualquier plataforma ya sea móvil o fija [2].

Por tanto, es importante evidenciar la importancia del contenido en el desarrollo del sitio ya que es, la búsqueda de este lo que interesa al usuario. In this sense, the importance of Content-First se encuentra en el enfoque en donde el contenido es entendido como base fundamental para el desarrollo del sitio, refiriendo a esto Jeff Zeldman plantea constantemente la importancia de determinar el contenido antes del diseño [3].

Fases de desarrollo del sitio web

El proceso de desarrollo del sitio se inicia en la fase de investigación comenzando con una revisión del contenido, materiales de fondo y conocer a webs existentes cuya finalidad es la comprensión del contexto, metas y requisitos necesarios para la comunicación del contenido y el diseño a lograr. Sin dejar de lado la arquitectura de información refiriendo así a la investigación y creación de esquemas, estructuras del contenido en donde esta ultimas tiene como punto principal los metadatos.

Del mismo modo, a base de los sistemas de organización para clasificar la información, se creará un sistema de etiquetado, una tarea complicada debido a que desde este punto se debe tener presente el sistema de navegación así como el sitio web que están diseñados para múltiples usuarios quienes tienen diferentes formas de entender la información.

Resumiendo, el flujo de trabajo se enlista de la siguiente manera.

- Recolección de información
- Organización
- Navegación
- Metadatos
- Etiquetado

Analizando primero el contenido se podrá tener una noción del estilo del contenido, crear flexibilidad en los títulos para el diseño web flexible, así como una noción más específica de lo que el usuario podrá encontrar y así, posteriormente poder crear y diseñar los componentes de la arquitectura de información.

Caso de estudio: portal de la carrera Artes Digitales.

Desarrollando el portal de la carrera de Artes Digitales aplicamos el flujo de trabajo anteriormente mencionados. Comenzando con la investigación y la recolección de la información, se llevó a cabo un estudio entre los alumnos, para saber de manera concreta cuál era la información que les sería más útil en un portal de la carrera de Artes digitales tanto como alumnos, como aspirantes. De ahí partimos para delimitar la información que incluiríamos dentro del portal debido a la demanda estudiantil, y pensando en las necesidades que existían entre los alumnos de la carrera, fue que surgió la idea de la creación del portal que dé a conocer la licenciatura en todos sus aspectos, y lo más importante, que sirva tanto a alumnos como a futuros aspirantes.

Debido al nivel de complejidad en la información recabada, buscamos la manera de organizar toda la información de una forma altamente funcional para alumnos y aspirantes, cubriendo las necesidades del usuario, pensando la eficacia en la organización, para que no solo contenga un atractivo visual, sino que dentro del portal sea fácil de detectar. Por tanto, aplicando la arquitectura de la información pudimos concluir cual sería la división de nuestras secciones y subsecciones dentro del portal.

En cuanto a la página principal de la licenciatura', contendrá definición de la carrera, perfil de ingreso, plan de estudios y requisitos para perfil de egreso. En el navegador incluiremos las secciones siguientes:



- I. Noticias.- Se incluirán convocatorias de concursos, un calendario de eventos/festivales mensuales en el que se marcarán las fechas de aquellos que sean importantes y enriquecedores para nuestra sociedad estudiantil.
- II. Revista.- Titulada como “Sintopía”, en la cual se ofrecerá un lugar donde ocurre el diálogo, la expresión, el análisis del arte digital y sus manifestaciones...un lugar privilegiado de la Expresión artística digital y la comunicación audiovisual de la Licenciatura en artes Digitales de la Universidad de Guanajuato
- III. Alumnos.- Sección que contendrá otras subsecciones como:
 - Alumnos destacados.- Incluiremos el perfil de los alumnos sobresalientes de la carrera para difundir sus mejores trabajos en el área de especialización correspondiente tales como ilustración, fotografía, programación, audio, diseño web, cinematografía, animación 2D y 3D, etc.
 - Proyectos.- Incluirá proyectos que han sido seleccionados para participar en los

festivales de GIFF o Rally, para informar del seguimiento y éxito que tuvieron, además de que sepan las exigencias y experiencias que tuvieron los alumnos participantes, dentro de estos festivales.

- Titulación.- Contendrá el proceso que se lleva para la titulación, requisitos y modalidades.
- Proyectos de titulación.- Se adjuntarán los proyectos de titulación de egresados que quieran dar a conocer su trabajo.

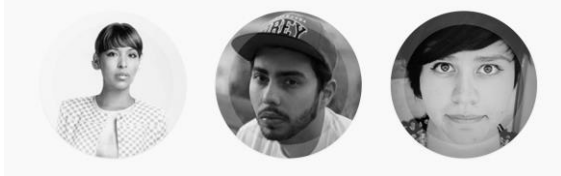
IV. Profesores.- Se adjuntará el perfil y CV actualizado de nuestros profesores para que sepan a quiénes deben recurrir cuando necesiten orientación en áreas específicas.

V. Arte Digital.- En ésta sección cubriremos la necesidad de la difusión de información sobre el arte en México y artistas mexicanos influyentes.

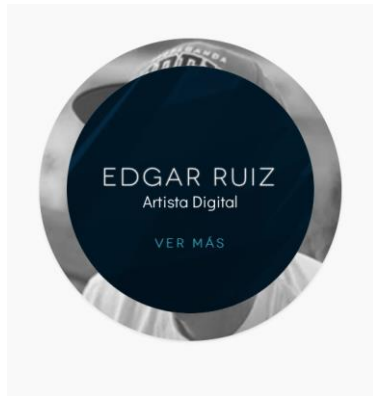
VI. Egresados.- Apartado en el cual se hará un listado actualizado de los alumnos egresados de la carrera, se adjuntará su perfil, currículum, portafolio (si es que cuentan con uno), links sobre su página o sitios en los que tenga participación, además de agregar su experiencia laboral y con ella, en qué tipo de empresas puede desarrollarse, para dar a los alumnos una orientación sobre donde pueden encontrar trabajo y extender sus mentes a nuevos horizontes.

Para la sección de egresados se pensó en un acomodo que sea interactivo para el usuario, y que concrete la información que nos será útil. Por ello, decidió una plantilla como la siguiente:

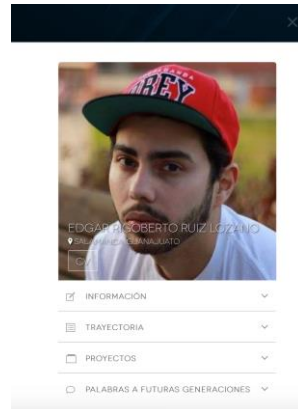
Visualización de la división de perfiles de egresados:



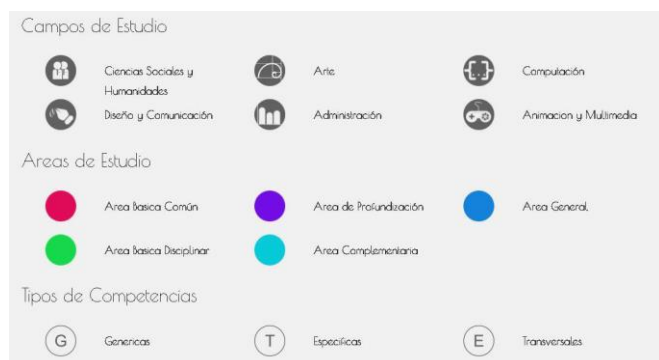
Visualización con Hover:



Modal con información del egresado:



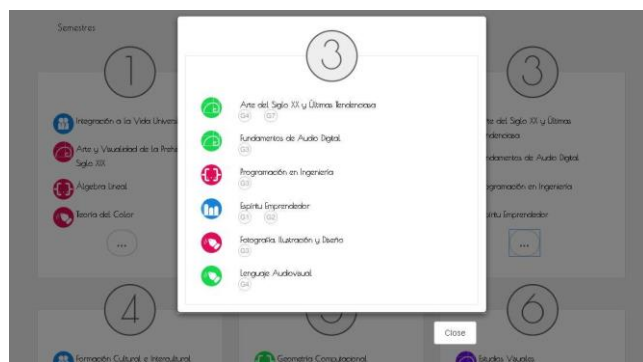
Para el acomodo de la sección de Plan de Estudios de nuestra página principal, se pensó en dividirla de la siguiente manera:



Se hizo el acomodo de las materias por campos de estudio, áreas de estudio y tipos de competencias, con el fin cubrir el número de materias requeridas de cada área para el perfil de egreso.



Se divide el plan de estudios por semestres y se incluyen el número de materias que se deben llevar en cada uno, colocando el ícono y color correspondiente del área a la que pertenecen las materias que se ponen en el listado.



Cada recuadro del semestre cuenta con un modal para abrir el listado completo de las materias requeridas, con el fin evitar la carga visual de información y concretarla a grandes rasgos en la página principal.

En conclusión, la arquitectura de la información es un mecanismo que facilitó la organización óptima de la información para así concretarla de una manera eficiente para el usuario, establecer el acomodo y distribución de la misma, y de esta forma poder ofrecer un portal para que fuera eficaz y útil para cualquier usuario que esté interesado en acceder.

Bibliography:

1. Rosenfeld, L. and Morville, P. (2006). *Information architecture*. 3rd ed. United States of America.: Simon St.Laurent.
2. Gurieva N., Garcia Garza I.C (2016). Improving a quality of website: content-first approach. Bionica Intellecta: Sci. Mag. – 2016. – № 1(86).
3. Sharma, S. (2017). Content-First Design-3 Steps To Effectively Implement It. TISindia. [Obtenido 03, 2017, de www.tisindia.com]